PRO TESTE

A voz do consumidor

Visite-nos na Internet:
www.deco.proteste.pt

DEZEMBRO DE 1999 - N.º 198

AUTOMÓVEIS

Qual o mais fiável?

LEITORES DE DVD

Ainda muito caros

***CD-ROMS* PARA CRIANÇAS**

Tão divertidos quanto educativos?

CONSOLAS DE JOGOS

Sega, Nintendo ou Playstation?

Telemóveis:

TMN, Telecel ou Optimus?

Espumante e champanhe

Faça saltar os preconceitos!

PRO TESTE N.º 198 – DEZEMBRO DE 1999 – MENSAL (NÃO É PUBLICADA EM AGOSTO) – 945$00 – 4,71€

A *PRO TESTE* é uma publicação da CONSEUR, uma entidade formada por organizações de defesa do consumidor de Portugal, Espanha, França, Itália e Bélgica.

QUATRO GARANTIAS

Defesa dos consumidores

Os nossos objectivos são a informação e a defesa dos consumidores, assim como a prestação de serviços aos nossos subscritores.

Independência

A *Pro Teste* é financeiramente independente. O respectivo orçamento é alimentado pela assinatura e venda das nossas publicações.

Não temos publicidade

As nossas publicações não têm uma única linha paga ou inspirada pelos fabricantes ou vendedores, nem por interesses políticos ou financeiros.

Não permitimos a utilização dos nossos trabalhos para fins comerciais

A *Pro Teste* proíbe expressamente qualquer reprodução, citação ou referência com fins comerciais dos seus artigos e das designações "*Escolha Acertada*", "*Escolha Económica*" e "*Melhor do Teste*", das suas publicações (*Pro Teste, Dinheiro & Direitos, Teste Saúde*, boletins financeiros e guias práticos) e do nome da editora.

PARA NOS CONTACTAR

Por correio
Revista *Pro Teste*, Av. Eng.º Arantes e Oliveira, n.º 13, 1.º B
1900–221 LISBOA

Por telefone
21 841 08 00 (número geral)
21 841 08 58 (informações sobre artigos já publicados e aconselhamento jurídico)
21 841 08 01 (assinaturas e encomendas)

Por fax
21 841 08 02

Por correio electrónico
sinfo@edideco.pt (informações e aconselhamento jurídico)
sga@edideco.pt (assinaturas e encomendas)

O Serviço de Informações, reservado aos nossos associados, funciona de segunda a sexta-feira, das 9h30 às 13h e das 14h às 17h30: 21 841 08 58.

www.deco.proteste.pt

BOM NATAL E FELIZES ENTRADAS NO NOVO MILÉNIO!

São os sinceros votos de toda a equipa da Pro Teste, tanto para si como para a sua família.

PRO TESTE
A voz do consumidor

TESTES E ESTUDOS

4 Automóveis: que fiabilidade?©
Está satisfeito com o seu carro? Tem sofrido muitas avarias? Eis a experiência de mais de 12 500 automobilistas, que tanto lhe pode ser útil para escolher um carro novo como usado.

12 Estantes: mãos à obra!©
Se pertence ao clube dos amantes da *bricolage*, eis um artigo escrito a pensar em si, retirado do nosso último guia prático.

14 Máquinas fotográficas compactas.©
Se está a pensar em comprar um aparelho acessível, que permita simplesmente registar os momentos importantes da família, e não tem grandes pretensões artísticas, eis o teste que lhe interessa.

19 Vinho espumante.©
Não vale a pena gastar uma dezena de contos numa garrafa de champanhe: por pouco mais de mil escudos, pode comprar um espumante bruto melhor. Se preferir o meio seco, descobrimos para si uma Escolha Acertada por... 500 escudos!

26 Consolas de jogos.©
Sega, Nintendo ou Playstation: quem passará ao nível seguinte?

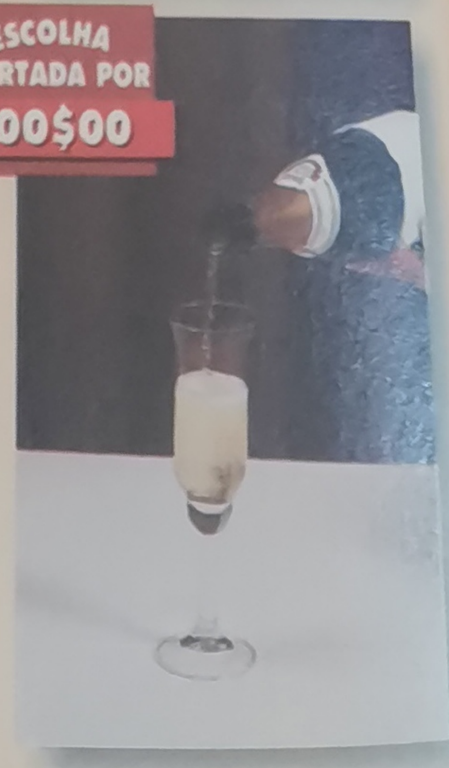
28 Telemóveis.©
TMN, Telecel ou Optimus? E qual é o melhor aparelho? Na primeira parte do artigo, fizemos as contas para lhe indicar o melhor tarifário para o seu caso. Na segunda, pode consultar os resultados de um teste a 23 aparelhos.

34 *CD-Roms* para crianças.©
Testámos 14 discos e dois minicomputadores. Objectivo: ajudar o Pai Natal a colocar no sapatinho dos seus filhos algo de tão divertido quanto educativo.

39 Leitores de discos versáteis digitais (DVD).©
Apesar de todas as suas qualidades, estes aparelhos ainda enfermam de dois problemas para conseguirem substituir os tradicionais videogravadores em casa da generalidade dos consumidores: não permitem gravar os programas da televisão e ainda são muito caros.

NÃO DESPERDICE 150 contos

ESCOLHA ACERTADA POR 500$00



B. N.
21. JAN 2000
DEP. LEGAL

SUMÁRIO

N.º 198 – DEZEMBRO DE 1999

RUBRICAS

43 Portas Abertas
Quanto custa um teste comparativo?

44 Breves e Interessantes
- Esqui: cuidado com o material de aluguer
- DECO: eleições estão aí à porta

46 ProTeste Sempre
- O engodo dos prémios
- Restaurante com taxa de serviço!
- Contabilidade em fascículos (incompletos)

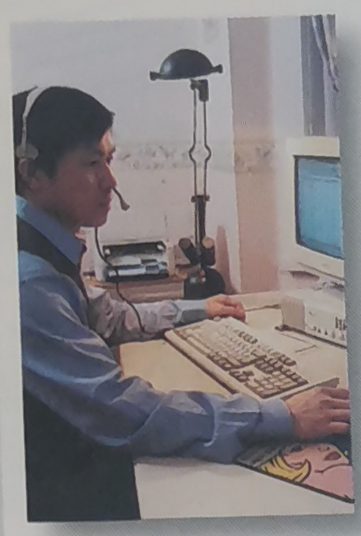
NAS PRÓXIMAS EDIÇÕES

Balanças (fiabilidade)
Berbequins
Detergentes
Dispositivos anti-roubo (carro)
Electrodomésticos (reciclagem)
Fechaduras
Hamburgers
Internet (servidores)
Pilhas e carregadores
Saladas
Saldos
Telemóvel no carro
Tira-nódoas
Trens de cozinha, etc.

Note que...

... dado o aumento dos custos de produção das revistas, a inflação registada este ano e o facto de termos acrescentado oito páginas a cores à Dinheiro & Direitos, o preço das assinaturas trimestrais foi actualizado: Pro Teste (2380$00 - 11,87 €); Dinheiro & Direitos (1090$00 – 5,44 €); Pro Teste e Dinheiro & Direitos (2790$00 – 13,92 €); Teste Saúde (850$00 – 4,24 €).
No entanto, esta actualização só entrará em vigor, para os actuais subscritores, a partir de Janeiro e na data do vencimento da respectiva assinatura. ■

EDITORIAL



Direitos virtuais

A Internet tem conhecido um desenvolvimento explosivo em muitos países. Apesar de algum atraso português, o processo vai certamente acelerar-se com os novos serviços "gratuitos" de acesso à Internet (só se paga a chamada telefónica) e, num futuro (próximo?), com a Internet acessível via televisão por cabo.

Esta democratização de um meio tão fantástico como a Internet, não só é positiva como deve ser encorajada. Por acreditamos que este é um meio muito útil para ajudar o consumidor, já aí estamos presentes (*www.deco.proteste*) e temos vários projectos em fase de desenvolvimento para esta área. Claro que nem tudo é um mar de rosas na Internet: muita da informação não merece qualquer credibilidade; os boatos mais disparatados (nomeadamente em termos de saúde) espalham-se à velocidade da luz; as ideologias mais racistas ou preconceituosas encontram aí uma plateia planetária; os pais têm dificuldade em controlar o acesso que os filhos têm a sítios (pornográficos ou outros) que considerem desaconselháveis, etc.

E, claro, temos a questão do comércio electrónico.

Muitos consumidores (e com razão) não têm confiança nesta forma de fazer compras à distância. Os problemas são vários: muitos sítios desrespeitam a lei das vendas à distância (esquecendo, por exemplo, o prazo de reflexão de sete dias úteis); não utilizam processos seguros (de encriptação) que garantam a confidencialidade e segurança dos dados fornecidos pelo consumidor, incluindo o cartão de crédito. Em sítios localizados noutros países, sobretudo fora da União Europeia, a vulnerabilidade do consumidor ainda é maior: a lei é diferente, estamos longe, é difícil recorrer aos tribunais, em caso de necessidade, etc.

As autoridades nacionais, comunitárias e mesmo a nível mundial (este é um problema, por definição, sem fronteiras) têm, portanto, de criar reais mecanismos de protecção dos direitos dos ciberconsumidores.

Só assim será possível conquistar a sua confiança. ■

Diversão a que preço?©

Playstation, Nintendo 64 ou Sega Dreamcast? Para o ajudar a escolher, analisámos as três consolas mais vendidas actualmente. Também pode jogar com o computador (PC), mas, nesse caso, prepare-se para abrir os cordões à bolsa.

Não há dúvida de que as consolas de jogos ultrapassaram as fronteiras dos "brinquedos para miúdos". É certo que os principais interessados continuam a ser as crianças e os jovens, mas, a cada dia que passa, há mais adultos para os quais os jogos de vídeo representam um apreciável momento de lazer.

Actualmente, vendem-se três modelos de consolas, que se destacam tanto pelas suas vendas, como pelo número de jogos que oferecem: a Playstation da Sony, a Nintendo 64 e a Dreamcast da Sega (esta última foi recentemente posta à venda na Europa).

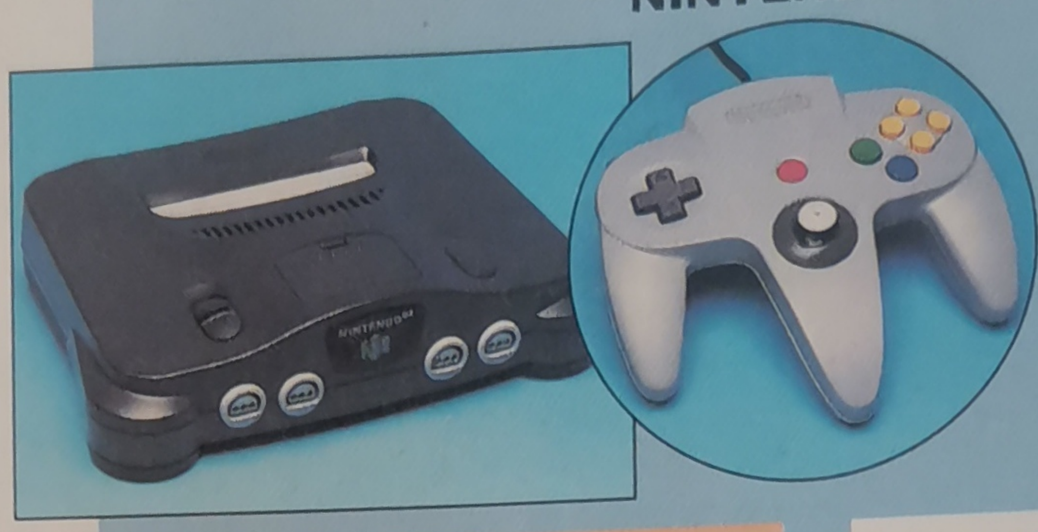
O computador (PC) é outro meio de utilizar os jogos de vídeo, mas só é interessante para quem já esteja à vontade com a configuração e o funcionamento de um computador. Se o jogo é mais para o seu filho se entreter, fica mais barato comprar-lhe uma consola.

O que é uma consola?

Pode ser que haja quem não saiba... Trata-se do aparelho que contém a memória RAM necessária para poder utilizar um jogo de vídeo (em disco compacto ou em cartucho).

A consola é ligada à televisão, tal como se fosse um videogravador: uma tomada liga à antena, a outra, à televisão (se quiser melhorar a qualidade do jogo, é preferível utilizar um cabo *scart*).

NINTENDO 64



Os jogos que utiliza têm o formato de cartucho. Pode ampliar a memória da consola.

Preço
A consola custa cerca de 30 contos. Cada jogo custa entre 9 e 12 contos.

Vantagens
Um jogo demora muito pouco tempo a carregar, o que permite jogar imediatamente.
Os cartuchos são mais resistentes do que um disco compacto: são especialmente recomendados para utilizadores mais jovens.

Inconvenientes
Os cartuchos têm uma capacidade de memória inferior à de um disco compac
o que limita as possibilidades dos jogos

SEGA DREAMCAST

Utiliza jogos no formato de disco compacto. Inclui um *modem* de ligação à Internet.

Preço
A consola custa cerca de 50 contos. O preço dos jogos ronda os 11 contos.

Vantagens
Excelente qualidade dos gráficos.
Permite ouvir música em disco compacto.
Ligação rápida e simples à Internet.

Inconvenientes
O processamento na Internet é muito l
O disco compacto pode estragar-se, s
sofrer algum risco.
Os jogos demoram muito tempo a car
(cerca de dois minutos)
Esta consola custa o dobro das restan

SONY PLAYSTATION

Os jogos que utiliza são vendidos no formato de disco compacto (650 Mb por disco).

Preço
A consola ronda os 25 contos. Cada jogo custa entre 5 e 11 contos.

Vantagens
Permite ouvir música em disco compacto.

Inconvenientes
O disco compacto pode estragar-se,
sofrer algum risco.
O jogo demora muito tempo a carreg
(cerca de dois minutos).

O aparelho em si é muito simples e só tem dois botões: um para se ligar e outro para começar o jogo em questão.
O comando é um acessório imprescindível, uma vez que é através dele que o utilizador participa no jogo. Todos os modelos analisados permitem movimentos a três dimensões, são cómodos de utilizar e a sua sensibilidade de resposta também é boa.
Além disso, a Sega Dreamcast vem equipada com um *modem* para se ligar à Internet e, como opção, também pode adquirir uma *visual memory* (por cerca de sete contos), um pequeno aparelho que permite gravar cada partida, transportá-la para onde quiser (para casa de um amigo, etc.) e trocar informação com outros jogadores.

Também pode jogar com o computador

As consolas não são o único meio para utilizar um jogo de vídeo: alguns computadores (PC) mais recentes e bem equipados podem, inclusive, superá-las em velocidade e qualidade.

A sua qualidade é superior...

Dada a sua maior capacidade de memória e as possibilidades das actuais placas gráficas e de som, os computadores podem oferecer melhores prestações. Além disso, o ecrã do computador tem uma resolução superior à da televisão e também transmite uma imagem mais estável, pelo que cansa menos a vista.
Por outro lado, alguns jogos podem ser copiados para o computador através da Internet, pelo que já não precisa de ir a uma loja comprá-los.

... mas são caros e precisa de ter conhecimentos de informática

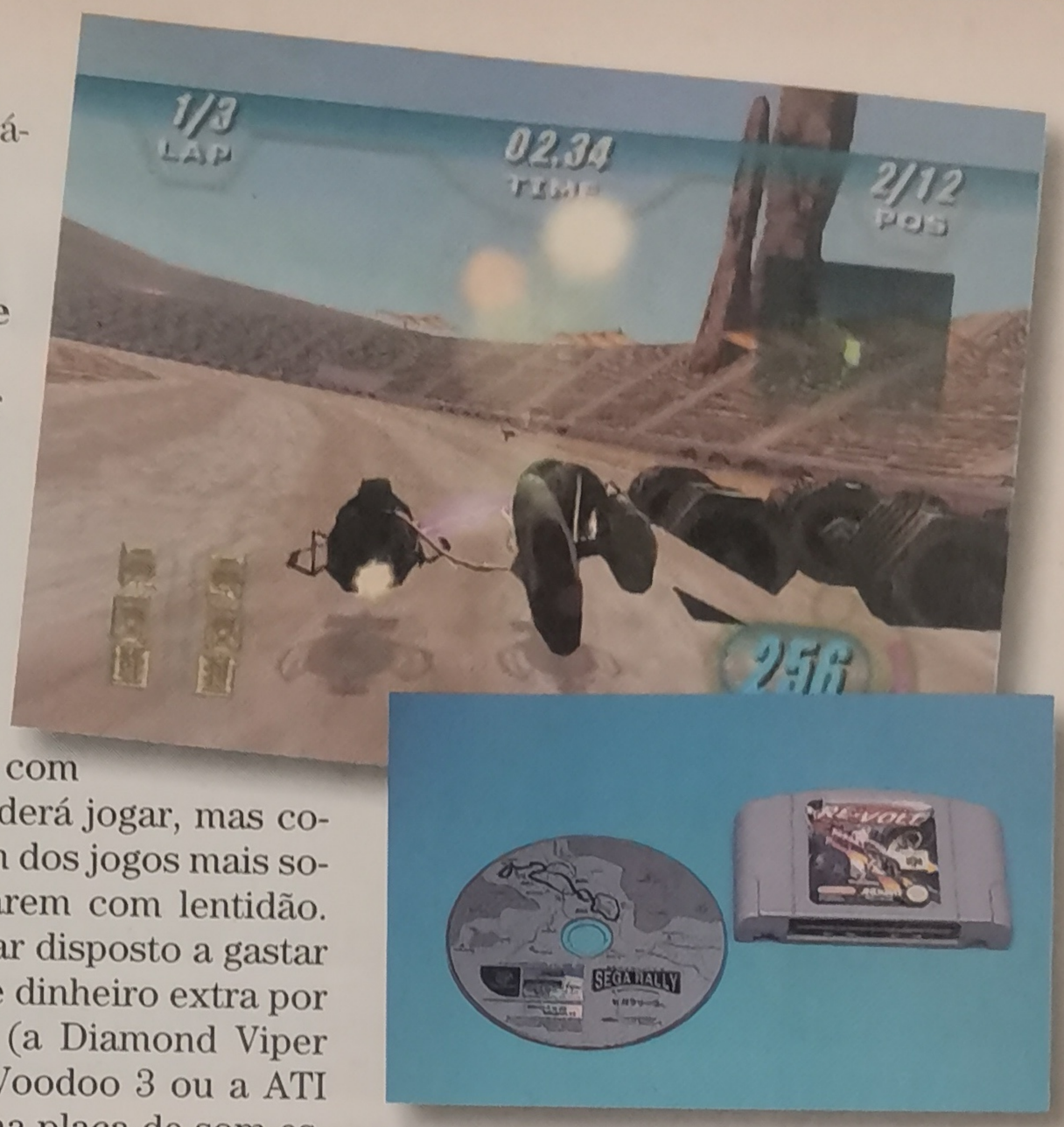
Para poder tirar maior partido do seu computador para jogos, é necessário que a memória seja suficiente: 64 Mb de memória RAM é o ideal; com 32 ou com 16 Mb, também poderá jogar, mas corre o risco de algum dos jogos mais sofisticados funcionarem com lentidão. Depois, tem de estar disposto a gastar uma boa quantia de dinheiro extra por uma placa gráfica (a Diamond Viper V770 Ultra, 3DFx Voodoo 3 ou a ATI Rage 128) e por uma placa de som estereofónica.

E os Macintosh?

Ainda que um Macintosh alie a potência de um PC com a simplicidade e comodidade de uma consola, não o analisámos, dada a escassez de jogos que se vendem para este sistema.

Qual escolher?

• Adaptar o computador para utilizar jogos de vídeo só é aconselhável se tiver uma boa "máquina" (memória RAM suficiente) ou procura um grau de qualidade elevado. Contudo, a "brincadeira" sai-lhe muito mais cara, tendo em conta que precisa de ter placas gráficas e de som de qualidade.



Os jogos da Nintendo 64 têm o formato de cartucho, que é mais resistente. As restantes utilizam discos compactos, mas os jogos não são compatíveis entre si.

• Quanto às consolas, todas apresentam uma boa qualidade. Mas, dadas as suas possibilidades acrescidas, a Sega Dreamcast destaca-se das rivais. Com efeito, esta consola vem equipada com um *modem* para se ligar à Internet, o que permite "navegar" na rede e, inclusive, jogar aí com outras pessoas, tal como um PC. Contudo, a Sega Dreamcast custa o dobro das outras consolas e, ainda que o acesso à Internet seja gratuito, o tempo de ligação tem de ser pago (ao custo de uma chamada local).
As outras consolas custam sensivelmente o mesmo e os jogos de vídeo que disponibilizam são parecidos.
A Nintendo 64 funciona com jogos em formato de cartucho que não podem ser pirateados. No que respeita à Playstation, a vantagem principal reside no menor custo dos respectivos jogos. O fabricante da Sony planeia lançar, dentro de pouco tempo, uma nova consola (a Playstation 2) que permitirá utilizar os jogos de vídeo actuais.
Por fim, lembre-se de que não é aconselhável brincar mais do que duas horas por dia com um jogo de vídeo. Com efeito, estes jogos provocam uma estimulação luminosa intermitente (uma sucessão de *flashes* de luz), que, além de não ser propriamente saudável para a vista, pode, inclusive, desencadear ataques em pessoas com predisposição a crises epilépticas. ■

PC MULTIMÉDIA

Necessita de uma memória RAM superior a 32 Mb (Pentium II), de uma boa placa gráfica (3D), outra de som, de colunas de som apropriadas e de um comando para jogar (um *joystick*).

Preço
Um computador adequado pode custar mais de 200 contos. O preço de cada jogo oscila entre os 4 e os 10 contos.

Vantagens
Melhor definição do ecrã, melhor qualidade dos gráficos, melhor som, maior rapidez (mais potente).

Inconvenientes
Sai mais caro, já que tem de equipar o seu computador de forma adequada (memória RAM suficiente, uma boa placa gráfica, etc.).